

Instructions:

KID GLOVES

By Timothy Closs
A game for the Atari ST and
Commodore Amiga.

Programming by Timothy Closs
Graphics by Timothy Closs
Music by Timothy Closs
Sound effects by David Whittaker
Package design by Simon Smith at
Dancing Bear Design.

Package artwork by John Smyth
Documentation by Tony Beckwith
Published under the Millennium label
by Logotron Entertainment Ltd
© Logotron Entertainment /Timothy
Closs 1990.

Logotron Entertainment, Chancery
House, 107 St Pauls Road, Ilington
London N1 2NA.
© Copyright subsists with Logotron
Entertainment and Timothy Closs in all

software, documentation and
artwork. All rights reserved. No
part of this software may be copied
or transmitted in any form or by any
means. This software is sold on the
condition that it shall not be hired out

or lent without the express
permission of Logotron Entertainment
Ltd.

The Logotron name and mark and
used under license from Logotron Ltd.

Talent Wanted - apply within!

If you have some software that you
feel we may be interested in then
why not send it to us. You'll be under
no obligation to publish with us and

all submissions will be treated in the
strictest confidence. Please mark all
submissions for the attention of Tony
Beckwith at our London address.

Loading Instructions

ATARI ST AND COMMODORE AMIGA

1. Turn on the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computers memory. This will kill a virus of one is present.

2. Insert the 'Kid Gloves' disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.



One Sunday afternoon in January, Kid was stuck in the dining room with his great uncle Indiana Stallone. 'When I was young...' his great uncle began. That was enough for Kid. He quietly slipped down from his chair and crept out of the room. The old man was always going on about his younger days. He told the most far fetched stories about how he used to travel the world, visiting the Amazonian jungle, the pyramids of ancient Egypt ... he even talked about the ice age as if he had actually been there. He stubbornly insisted that he had done all of these things much to the embarrassment of his family. The poor man's mind was obviously going. After all, he had only ever been a fishmonger and not a successful one at that!

The only thing that great uncle Indiana ever did apart from selling fish was to indulge himself in a little amateur boxing. Mysteriously, however, his wife, Edna reported him missing on one occasion - no one could trace his whereabouts - he turned up hours later claiming that he had spent the afternoon in California. California indeed! To Edna's knowledge the furthest away Indiana had travelled from their home in Willesden had been on a day trip to Blackpool!

So Kid left the room and went upstairs into the old man's study. They called it his study but in fact it was a crowded room stacked full of boxes of old junk. Remnants of his past life - a few old lobsterpots and a battered collection of musty books. And deep in the back of the room, underneath a pile of dirty overalls, Kid found his uncle's old gym bag. It contained a shirt, some very old looking shorts and a pair of old, cracked, red leather boxing gloves.

Kid stared at the gloves for a few seconds. Should he try them on? There was nobody around. He glanced behind him to make sure. No, everything was clear. He quickly scooped up the gloves and tried them on. They were a little on the large side but otherwise they were fine. Kid looked at himself in the dusty old mirror resting in the corner of the study. As he did - he noticed something strange about the gloves - they were starting to sparkle. He blinked his eyes in disbelief but now the gloves were starting to glow. He tried to take them off, but as he did so, the gloves touched and there was a blinding white flash.....

Kid woke up rubbing his eyes. In the distance he could hear the strange animal screams. As he sat up blinking, he saw a caveman in the distance running towards him, waving a club angrily up and down. Kid looked around - prehistoric forest all around and the gloves on the floor at his feet. The caveman was getting nearer. Quickly, he reached into his pockets and pulled out the contents. There must be something. Anything to help him get out of this mess. A ball of string. His trusty catapult. Then he noticed the two coins - glowing! He placed one of the coins in his catapult and fired. KAPOW! The caveman took a nasty hit to the head. KAPOW! The other coin glanced off the caveman's head and he fell to the floor with a resounding THUD!

Kid picked up the coins and put his gloves back on. They had a dull sparkle to them but this was starting to pick up. He'd have to wait until he could use their magic again. Where would the gloves take him next time? How long would it take him to get home? He couldn't stay here long - it wasn't safe. He decided to explore further on into the forest - it was going to be a long walk home!

HERO WANTED - APPLY WITHIN

You must help Kid to get back to his own time and the safety of his uncle's house. On the way home you will travel through many eras in time and journey to great places. But there will also be obstacles blocking your path.

As you start the game, if you look around the screen you will see the number of lives Kid has left, in the top-left of the screen. To the top-right you will see the number of the screen that you are on. At the bottom of the screen, from left to right are: the number of keys collected, number of magic spells collected, extra life tokens, your score, amount of cash collected and number of smart bombs. More on all of these later.

You start the game on the left-hand side of the screen and must progress to the right-hand side. When you move off the right hand side of the screen, the next screen will scroll on. There are fifty screens in all and your gloves will magically transport you to another time and place after every ten screens. In addition to this, it is possible to go back screens as well as forward and there are certain places in the game where you will need to do this.

Various creatures roam around each screen but most of these can usually be destroyed with whatever weapon you are carrying at the time. Different creatures require different amounts of hits to kill and some creatures are immune to your weapons. The only way to know when you are hurting a creature is when you hit it. It will emit a quick white flash if it is being harmed. When the creature has been hit enough, it will die.

Along the way there are various obstacles which need to be overcome. Some may be jumped over or walked around but others will need to be dealt with in special ways. Some of the obstacles that appear to be solid and blocking your path may be opened with keys. If you can remove the obstacle, then it will disappear if you touch it whilst carrying a key. This will use the key up and you should be careful not to waste keys as not every obstacle needs to be removed.

Orange blocks fall down when touched. There are a couple of these in screen two as well as throughout the rest of the game and these should generally be used to help you reach platforms which are just that bit too high. Be careful though - you'll lose a life if a block falls on your head!

Some ledges disappear when you touch them, thus causing anything that was resting on them to fall down. Again, beware that nothing falls on your head.

There are also some special blocks, doors and chains which just disappear after you have been on screen for 10-15 seconds thus enabling you to continue. You will have to survive the assaults of creatures in the vicinity whilst you are waiting for these obstructions to clear.

Sometimes there may be too many creatures in your way, in this case it is best to use a smart bomb (if you have one) but smart bombs will only kill those creatures that you can kill with ordinary weapons.

Ice creams and fruit can be collected on most screens for bonus points. Also cash bags and dollar signs can be collected and these can be spent in shops, so long as you can find one. In the shop you can purchase spells, keys, extra lives, smart bombs and weapons with the cash you have collected.

Finally, it is possible to buy or collect extra life tokens. For every four of these that you get, you will get an extra life.

You should remember that every time you enter a screen, your position will be stored along with the amount of keys, spells, cash and bombs that you are holding. If you then die on that screen, you will be returned to the position where you entered the screen and you will lose one life. Also, every time you leave a screen, any creatures killed on that screen will remain permanently dead throughout the rest of the game.

THE CONTROLS

Joystick left/right
Joystick up
Joystick down
Fire
Space
RETURN
BACKSPACE

F1

Move left/right
Jump or climb ladder
Climb down ladder
Fire your weapon
Smart Bomb (if you have any)
Cast a spell (if you have any)
Go back in time! This is really useful for those sticky situations. It enables Kid to go back to where he was three screens ago - just in case he forgot to collect a key.
You'll have to thank Albert for this one!
Pause/Unpause

WEAPONS (BOUGHT IN THE SHOP)

DEATHCOIN - You start the game with this weapon. You can fire up to two at any one time and they will bounce around the screen for a short amount of time or until they hit something. Deathcoins aren't very strong but they will knock out most small creatures with a single blow.

FLAMES - These fire in a straight line and are slightly stronger than the Deathcoin.

DEATHSTAR - Just like the Deathcoin, you can bounce up to two Deathstars around the screen, but they are a lot more powerful.

MEGALASER - This fires in a long straight line and cuts through most creatures in one shot.

SPELLS (BOUGHT IN THE SHOP)

Before you cast a spell, you don't know which one is going to be cast. There are six different spells that can be cast. As the spell is cast, its name appears on the screen, the game pauses and anything that the spell is going to affect on the screen will flash for a few seconds. Sometimes there is nothing on the screen for the spell to affect in which case nothing will happen. This is what the spells do:

SESAME - Any locked obstacles on the screen will turn into oranges. This is useful if you've run out of keys.

SAFETY - Anything on the floor that is normally hazardous to stand on (eg fire) will stop animating and will become harmless to walk over.

TIMBER - Certain moving obstacles on the screen will fall to the floor. Most of the time this helps get the obstacle out of the way, but sometimes the obstacle can trap you. If this happens, press the 'back in time' button.

YUM YUM - Anything on the screen that flashes will turn into oranges.

SLOW MOTION - Any moving object that flashes on the screen will move in slow motion for a few seconds. No other spells can be cast until this spell has run out, even if it didn't affect anything!

FREEZE - Any moving object that flashes on screen will freeze for a few seconds. No other spells can be cast until this spell has run out, even if it didn't affect anything!

Good Luck



Light Years Ahead

français:

Instructions de chargement.....

ATARI ST ET COMMODORE AMIGA

1. Mettez votre ordinateur en route et débranchez toutes les périphériques qui ne sont pas nécessaires. N'ous vous recommandons de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus se serait installé dans la mémoire de votre ordinateur. Cette fonction tuera le virus s'il y en a un.

2. Insérez la disquette Kid Gloves dans l'unité et allumez l'ordinateur. Le jeu se charge. Ne retirez pas la disquette en cours de jeu.

Un dimanche après-midi de Janvier, Kid se trouvait dans la salle à manger avec son grand oncle Indiana Stallone. "Quand j'étais jeune..." commençait-il. C'en était déjà assez pour Kid. Il sortit discrètement de son fauteuil et rampa en dehors de la pièce. Le vieil homme parlait toujours de sa jeunesse. Il racontait les histoires les plus étonnantes sur ses voyages dans le monde durant lesquels il visita la jungle amazonienne, les pyramides de l'Ancienne Egypte... Il parlait même de l'ère glaciaire comme s'il l'avait vécue. Il insistait avec entêtement sur le fait qu'il avait fait toutes ces choses-là au grand embarrasement de sa famille. L'esprit du pauvre homme semblait partir. Après tout, il n'avait été qu'un poissonnier et loin de réussir!

La seule chose que ce grand-oncle Indiana n'avait jamais faite end hors de vendre du poisson avait été de s'enrôler dans la boxe pour amateur. De façon mystérieuse, cependant, sa femme le fit porter disparu une fois. Personne ne savait où il s'était rendu. Il reparu quelques heures plus tard prétendant avoir passé l'après-midi en Californie. En Californie! A la connaissance d'Edna, le voyage le plus distant qu'il fit de leur maison à Willesden avait été un voyage à Blackpool!

Kid quitta donc la pièce pour se rendre dans le bureau du vieil homme. Ils l'appelaient bureau mais en fait il s'agissait d'une pièce pleine de cartons de vieilleries. Des restes de sa vie passée - quelques pots à languette et une collection alambiquée de livres empilés. Et tout au fond de la pièce, sous une pile de tabliers sales, Kid trouva le vieux sac de gym de son oncle. Il contenait une chemise, quelques paires de shorts à l'allure bizarre et une paire de vieux gants de boxe craquelés de couleur rouge.

Kid regarda les gants pendant quelques secondes. Devrait-il les essayer? Il n'y avait personne dans les environs. Il jeta un coup d'oeil derrière lui pour s'en assurer. Tout allait bien. Il saisit rapidement les gants et les enfila. Ils étaient plutôt grands mais à part cela, ils lui allaient. Kid se regarda dans le miroir poussiéreux qui se trouvait dans le coin du bureau. Ce faisant, il remarqua quelque chose d'étrange au sujet des gants. Ils commençaient à briller. Ses yeux clignotèrent de surprise mais les gants commençaient maintenant à briller. Il tenta de les retirer mais en les faisant, les gants se touchèrent et un éclair lumineux l'aveugla...

Kid se réveilla en se frottant les yeux. Dans le lointain, il entendait des cris d'animaux étranges. Alors qu'il s'essayait en clignotant des yeux, il aperçut un monde des cavernes qui courait vers lui, agitant un bâton et en colère. L'homme des cavernes se rapprochait de plus en plus. Il mit rapidement ses mains dans ses poches et en retira le contenu. Il doit bien y avoir quelque chose. Quelque chose pour le sortir de cette galère. Une pelote de ficelle. Sa fidèle catapulte. Puis il remarqua deux pièces qui brillaient! Il en plaça une dans la catapulte et tira. KAPUTT! L'homme des cavernes prit un mauvais coup sur la tête. KAPUTT! L'autre pièce atteignit la tête de l'homme des cavernes et il tomba par terre avec un bruit assourdissant!

Kid ramassa les pièces et remit ses gants. Une légère étincelle brillait mais elle commençait à être plus forte. Il devait attendre jusqu'à ce qu'il puisse de nouveau utiliser leur pouvoir magique. Où les gants l'emmèneraient-ils la prochaine fois? Combien de temps cela lui prendrait-il pour revenir chez lui? Il ne pouvait s'éterniser ici. Ce n'était pas un endroit sûr. Il décida d'explorer la profondeur de la forêt. Le bâton vers chez lui promettait d'être longue!

ON DEMANDE HÉROS

Vous devez aider Kid à retourner dans son temps et dans la sécurité de la maison. Au retour, vous traverserez de nombreuses éres de temps et voyagerez vers des endroits superbes. Mais il y aura aussi beaucoup d'obstacles sur votre chemin.

Lorsque vous commencez le jeu, en haut à gauche de l'écran se trouvent un certain nombre de vies que Kid a laissées. En haut à droite, se trouve le numéro d'écran sur lequel vous vous trouvez. Au bas de l'écran, de gauche à droite se trouvent le nombre de clés ramassées, le nombre de sorts ramassés, des bonus de vies supplémentaires, votre score, la somme d'argent obtenues et le nombre de bombes intelligentes.

KID GLOVES

Par Timothy Class
Un jeu pour Atari ST et Commodore Amiga

Programmation par Timothy Class
Graphiques par Timothy Class
Musique par Timothy Class
Effets sonores par David Whittaker
Conception de l'emballage par Simon Smith de Dancing Bear Design
Dessin de l'emballage par John Smyth
Documentation par Tony Beckwith
Publié sous l'étiquette Millennium par Logotron Entertainment Ltd

© Logotron Entertainment/Timothy Class 1990

Logotron Entertainment
Chancery House
107 St Pauls Road
Islington
London N1 2NA

© Droits de reproduction pour logiciel, documentation et dessins à Logotron Entertainment et Timothy Class. Tous droits réservés. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous aucune forme ou moyen que ce soit. Ce logiciel est vendu entendu qu'il ne sera pas loué ou prêté sans l'autorisation écrite de

Logotron Entertainment Ltd.

Le nom et le marque Logotron sont utilisés sous licence de Logotron Ltd.

On recherche talent

Si vous possédez un logiciel qui pourrait être d'intérêt, pourquoi ne pas nous l'envoyer? Rien ne vous obligera à le publier chez nous et toutes les submissions seront traitées dans la plus stricte confidentialité. Adressez toutes les submissions à l'attention de Tony Beckwith à notre adresse de Londres.

Diverses créatures se baladent sur l'écran mais la plupart d'entre elles peuvent le plus souvent être détruites avec l'arme que vous portez sur vous à ce moment. Selon les créatures, différentes quantités de coups sont nécessaires et certaines créatures sont immunisées contre les armes. La seule manière de savoir si vous faites mal à une créature est en la frappant. Un éclair rapide passera si celle-ci est touchée. Lorsqu'elle a été suffisamment frappée, elle meurt.

En chemin se trouvent divers obstacles qui doivent être surmontés. Certains sautent ou marchent, d'autres doivent être manipulés de certaines manières. Certains des obstacles qui semblent être solides et qui obstruent votre chemin peuvent être poussés avec des clés. Si vous arrivez à enlever l'obstacle, celui-ci disparaît si vous le touchez tout en portant une clé. La clé sera donc utilisée et vous devez veiller à ne pas perdre vos clés car tous les obstacles n'ont pas besoin d'être retirés.

Des bêtes oranges tombent lorsqu'ils sont touchés. Sur l'écran deux, vous en trouverez aussi ainsi que dans le reste du jeu. Ils doivent être utilisés pour vous aider à atteindre les plateformes qui sont un peu trop élevées. Veillez cependant à ne pas perdre votre vie avec un bloc qui vous tombe sur la tête!

Certains récifs disparaissent lorsque vous les touchez entraînant la chute de tout ce qui se trouvait dessus. Veillez encore une fois à ce que rien ne vous tombe sur la tête!

Il y a aussi certains blocs spéciaux, certaines portes et chaînes qui disparaissent juste après que vous soyez passé sur l'écran pendant 10 à 15 secondes, ce qui vous permet de continuer. Il vous faudra survivre les attaques des créatures dans les environs lorsque vous attendez que ces obstacles disparaissent.

Parfois, il risque d'y avoir trop de créatures sur votre chemin. Dans ce cas, il vaut mieux utiliser une bombe intelligente (si vous en avez une). Cependant, les bombes intelligentes n'éliminent que les créatures que vous éliminez normalement à l'aide d'armes ordinaires.

Des glaces et des fruits peuvent être ramassés sur la plupart des écrans vous apportant des points de bonus. De la même façon, vous pouvez obtenir des sacs d'argent et des signes de dollar qui peuvent être dépensés dans des magasins dans la mesure où vous en trouvez un. Vous pouvez alors acheter des sorts, des clés, des vies supplémentaires, des bombes intelligentes et des armes.

Enfin, il est possible d'acheter ou de ramasser des vies supplémentaires. A chaque fois que vous obtenez quatre jetons, vous recevrez une vie supplémentaire.

Il faut vous rappeler qu'à chaque fois que vous pénétrez sur un écran, votre position est mise en mémoire avec la quantité de clés, de sorts, d'argent et de bombes que vous possédez. Si vous disparaissiez sur l'écran, vous retourneriez à la position dans laquelle vous vous trouviez avant de pénétrer sur l'écran et vous perdriez une vie. De la même façon, à chaque fois que vous quittez un écran, toutes les créatures éliminées sur cet écran restent mortes pendant tout le reste du jeu.

CONTROLES

Joystick vers la gauche/la droite
Joystick vers le haut
Joystick vers le bas
Feu
Espace
Return
Retour arrière

Déplace à gauche/droite
Sauter ou grimpe une échelle
Descend d'une échelle
Tire
Bombe intelligente (si vous en avez une)
Jette un sort (si vous en avez un)
Fait aller dans le temps! Cette fonction est très utile pour les situations difficiles. Elle permet à Kid de se retrouver où il était trois écrans avant - juste dans le cas où il aurait oublié de ramasser une clé.
Remerciez Albert pour cette fonction!
Active/désactive Pause

ARMES (ACHETÉES EN MAGASIN)

Deathcoin (pièce de mort) - Le jeu commence avec cette arme. Vous pouvez en tirer jusqu'à deux à la fois et elles bondiront sur l'écran pendant un laps de temps ou jusqu'à ce qu'elles touchent quelque chose. Ces pièces ne sont pas très fortes mais assomèment la plupart des petites créatures d'un seul coup.

Flames (flammes) - elles tirent en ligne droite et sont un peu plus fortes que les Deathcoins.

Deathstar (étoile de la mort) - Tout comme la Deathcoin, vous pouvez faire rebondir jusqu'à deux Deathstars sur l'écran mais elles sont beaucoup plus puissantes.

Megalaser - Tire en ligne droite et découpe la plupart des créatures d'un seul coup.

LES SORTS (ACHETÉS EN MAGASIN)

Avant de jeter un sort, vous ignorez lequel sera jeté. Il y en a six différents. Lorsque le sort est jeté, son nom apparaît sur l'écran et le jeu s'interrompt. Tout ce que le sort va affecter sur l'écran clignote pendant quelques secondes. Parfois, il n'y a rien sur l'écran qui puisse être affecté par le sort et par conséquent rien ne se passe. Voici ce que font les sorts:

Sesame - Tous les obstacles fermés sur l'écran se transforment en oranges. Cela est utile si vous n'avez plus de clés.

Safety (Sécurité) - Tout ce qui se trouve sur le sol et qui est normalement dangereux (le feu par exemple) cessera de bouger et deviendra inoffensif.

Timber - Certains obstacles mobiles sur l'écran tomberont sur le sol. La plupart du temps, cela aide à sortir l'obstacle du chemin mais parfois l'obstacle peut vous piéger. Si cela se passe, appuyez sur le bouton de retour dans le temps.

Yum yum - Tout ce qui clignote sur l'écran se transforme en oranges.

Slow motion (ralenti) - tout objet mobile qui clignote sur l'écran passe au ralenti pendant quelques secondes. Aucun autre sort ne peut être jeté jusqu'à celui-ci soit épuisé même s'il n'a aucun effet!

Freeze (Geler) - Tout objet mobile qui clignote sur l'écran cesse pendant quelques secondes. Aucun autre sort ne peut être jeté jusqu'à ce que celui-ci soit épuisé même s'il n'a aucun effet!



Light Years Ahead

deutsch:

Ladeanleitungen....

ATARI ST UND COMMODORE AMIGA

1. Computer einschalten und alle überflüssigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen, den Computer vor dem Laden des Spiels 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen, um auf diese Weise Viren, die sich möglicherweise im Arbeitsspeicher eingesnist haben, unschädlich zu machen.

2. Die KID GLOVES Diskette in das Laufwerk legen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Bitte belassen Sie die Diskette während des Spiels im Laufwerk.

Es war an einem trüben Sonntagnachmittag im Januar. Kid saß im Elzimmer seinem Großonkel Indiana Stallone gegenüber, als dieser anhub: »In meiner Jugend...«. Das reichte schon. Leise glitt Kid von seinem Stuhl herunter und schlich sich unbemerkt aus dem Zimmer. Er hatte die Geschichten seines Großonkels schon hundertmal gehört, langatmige Erzählungen über seine Reisen in ferne Länder, in die Regenwälder des Amazonas, zu den Pyramiden der alten Ägypter... selbst über das Eiszeitalter berichtete er, als ob selbst dabei gewesen wäre. Hartnäckig bestand er darauf, all diese Dinge mit eigenen Augen gesehen zu haben, auch wenn er darob die ganze Familie in Verlegenheit brachte. Offenbar war er nicht mehr ganz richtig im Kopf. Schließlich war er nichts anderes als ein Fischhändler gewesen — und nicht mal ein sonderlich erfolgreicher! Wenn er nicht gerade Sardinen und Heringe verkaufte, vertat Großonkel Indiana sich die Zeit mit seinem einzigen Freizeitvergnügen: dem Boxsport. Einmal hatte ihn seine Frau Edna bereits als verschollen gemeldet. Niemand wußte, wo er geblieben war. Stunden später tauchte er überraschend auf und behauptete, er hätte den Nachmittag in Kalifornien verbracht. Eine absurde Geschichte! Dabei wußte Edna mit Sicherheit, daß Indiana noch nie die Grenzen seines Wohnviertels in Nord-London verlassen hatte, mit Ausnahme eines einzigen Ausflugs nach dem Küstenort Blackpool. Kid verließ das Elzimmer und ging nach oben in das Studierzimmer des alten Herrn. So nannten sie es, obwohl es in Wirklichkeit eine Rumpelkammer war, vollgestopft mit Kisten voller altem Zeug und Trüdelwaren, Überbleibsel aus seinem ganzen Leben: einige ausgebeulte Hummerkokchöpfe und jede Menge vergilbte Bücher. Ganz hinten im Zimmer, unter einem Haufen schmutziger Arbeitskleider, entdeckte Kid die alte Sporttasche des Onkels. Sie enthielt ein Hemd, eine altnodische Turnhose und ein Paar alter, vertrockneter roter Boxerhandschuhe.

Kid starrte einige Sekunden auf diese Boxerhandschuhe. Ob er sie mal anziehen sollte? Verstohlen blickte er sich um, ob ihm niemand gefolgt sei. Nein, die Luft war rein. Er nahm die Handschuhe und steckte seine Hände rein. Ein bißchen groß waren sie, aber eigentlich paßten sie ihm. Kid bäugte sich in dem staubigen alten Spiegel, der in der Ecke lehnte. Dabei bemerkte er, wie die Handschuhe plötzlich zu funkeln begannen. Er blinzelte, versuchte genauer hinzusehen, tatsächlich, sie glühten richtig. Er versuchte, sie abzustreifen, aber die Berührung der beiden Handschuhe erzeugte einen weißen Blitzstrahl... Kid erwachte und rieb sich die Augen. Aus der Entfernung drangen die Schreie von seltsamen Tieren an sein Ohr. Als er sich, immer noch ungläubig blinzeln, aufsetzte, sah er in der Ferne einen Höhlenbewohner, der sich ihm näherte und bedrohlich mit einer Keule fuchtelte. Kid blickte schnell um sich und sah sich umringt von einem prähistorischen Urwald. Zu seinen Füßen lagen die Boxerhandschuhe. Der Höhlenknecht kam immer näher. Kid langte in seine Taschen. Irgendwas mußte er doch dabei haben, was ihn aus dieser Klemme befreien konnte. Ein Knäuel Schnur. Sein bewährtes Katapult. Zwei funkelnde Münzen. Er legte eine in sein Katapult und schoß. PANG! Er hatte den Höhlenmann am Kopf getroffen. PANG! Noch ein Treffer, und er fiel mit einem großen Plumpser der Länge nach hin. Kid nahm die Boxerhandschuhe vom Boden auf und zog sie über. Im Moment glänzten sie nur ganz matt, aber ihr Glanz schien sich zu intensivieren. Er mußte wohl etwas Geduld haben, bis ihre Zauberkraft wieder wirksam würde. An welchem Ort würde er das nächste Mal landen? Wie lange würde es dauern, bis er wieder zuhause war? Lange konnte er jedenfalls nicht hier verweilen — es war ihm zu gefährlich. Er beschloß, einen kleinen Spaziergang im Urwald zu unternehmen... aber es wurde ein sehr langer Heimweg.

ABENTEUERER GESUCHT — BITTE MELDEN!

Sie müssen Kid helfen, in seine eigene Zeit und in das Haus seines Großonkels zurückzufinden. Dabei werden Sie durch zahlreiche Epochen der Geschichte reisen und viele berühmte Orte besichtigen, wobei es natürlich jede Menge an Hindernissen zu bewältigen gilt.

Sehen Sie sich gleich zu Anfang des Spiels den Bildschirm sorgfältig an. Oben links wird die Anzahl der Leben angezeigt, rechts oben die Nummer der Szene, in der Sie sich gerade befinden. Die Anzeigen am unteren Bildschirmrand sind, von links nach rechts: Anzahl der eingesammelten Schlüssel, Anzahl der eingesammelten Zaubersprüche, Scheine für zusätzliche Leben, Punktestand, Bargeld und Anzahl intelligenter Bomben. Mehr hierzu etwas weiter unten.

Das Spiel verläuft von der linken Bildschirmseite zur rechten. Sobald man den rechten Rand erreicht, wird die Rollfunktion ausgelöst. Insgesamt gibt es 50 Bildschirmszenen. Nach jeweils 10 Seiten wird Kid auf magische Weise in eine andere Zeitepoche und eine andere geographische Örtlichkeit versetzt. Die Szenenabfolge verläuft nicht immer nach vorn, in bestimmten Situationen ist es notwendig, auf frühere Szenen zurückzukehren.

Die Landschaften werden von einer Vielfalt von seltsamen Kreaturen bevölkert, derer man sich normalerweise mit Hilfe der aufgesammelten Waffen entledigen kann. Manche sind widerstandsfähiger als andere, manche sogar immun gegen bestimmte Waffen. Daß eine Kreatur durch einen Treffer verletzt worden ist, erkennen Sie an dem weißen Blitz; nicht immer reicht ein einziger Treffer aus. Ihr Fortkommen wird durch zahlreiche Hindernisse erschwert. Manche davon müssen übersprungen oder umgangen werden, andere erfordern ganz besondere Taktiken und Geschicklichkeit. Unbewegliche Hindernisse, die Ihnen im Weg stehen, können oft mit Schlüsseln geöffnet und beseitigt werden. In diesen Fällen verschwindet das Hindernis bei Berührung mit dem richtigen Schlüssel automatisch. Allerdings ist der Schlüssel dann »aufgebraucht« und nicht weiter verwendbar. Deshalb sollten Sie Schlüssel nur dann einsetzen, wenn das Hindernis unbedingt aus dem Weg geräumt werden muß.

Orangeräbige Quader fallen bei Berührung auf den Boden. Zwei davon werden Ihnen in Szene 2 begegnen, aber auch im weiteren Verlauf des Spiels. Im allgemeinen können sie benutzt werden, um auf Plattformen zu steigen, die sonst nicht zu erreichen sind. Aber Achtung — wenn Ihnen ein solcher Quader aus Haupt fällt, verlieren Sie ein Leben.

Manche Vorsprünge verschwinden, wenn man sie berührt, wobei alles, was darauf stand, nach unten donnert. Da heißt es aufgepaßt, wenn man nicht zerquetscht werden will.

Ferner gibt es spezielle Arten von Quadern, Türen und Ketten, die sich nach 10-15 Sekunden ganz einfach in Luft auflösen, so daß man ungehindert weitermachen kann. Allerdings ist man in dieser Zeit den Angriffen von allerlei sonderbaren Kreaturen ausgesetzt.

Wenn Sie von allzuvielen Feinden aus Mal bedroht werden, ist vielleicht der Einsatz einer intelligenten Bombe angebracht (sofern Sie eine haben). Diese Bomben vernichten jedoch auch nur jene Feinde, die man mit gewöhnlichen Waffen vertilgen kann.

In den meisten Szenen kann man Eiskrem und Obst einsammeln, die Extrapunkte einbringen. Geldsäcke und Dollar-Symbole sind ebenfalls willkommene Sammlerstücke, mit denen man Einkäufe tätigen kann, vorausgesetzt, man findet einen Laden. Gefährten werden die Zaubersprüche, Schlüssel, Zusatzleben, Bomben und Waffen.

Schließlich kann man auch Scheine für Zusatzleben einsammeln oder gegen gutes Geld kaufen. Für ein Zusatzleben braucht man vier solche Scheine.

Beim Betreten einer neuen Bildschirmseite wird Ihre Position zusammen mit der Anzahl der in Ihrem Besitz befindlichen Schlüssel, der Zaubersprüche, der Menge Bargeld und der Anzahl der Bomben vorgemerkt und aufgezeichnet. Wenn Ihnen ein Leben abhanden kommt, werden Sie in den Zustand zurückversetzt, den Sie bei Betreten des betreffenden Bildschirms hatten, aber mit einem Leben weniger. Bei Verlassen einer Bildschirmseite bleiben alle getöteten Kreaturen tot, das heißt, sie treten im Verlauf des Spiels nicht wieder auf.

DIE STEUERUNG

Joystick rechts/links
Joystick hoch
Joystick runter
Feuer
Leertaste
RETURN
RÜCKSCHRITT

Bewegung nach rechts/links
Sprung oder Hochklettern
Hinterklettern
Waffe feuern
Smart-Bombe (wenn vorhanden)
Zauberformel anwend:n (wenn vorhanden)
Sprung in eine frühere Zeit. Sehr praktisch, um aus brenzligen Situationen zu entkommen: transportiert Kid um drei Bildschirmseiten zurück — wenn er dort einen Schlüssel hat liegen lassen... Vergessen Sie nicht, sich bei Albert zu bedanken!
Pause/Wiederaufnahme des Spiels

KID GLOVES

By *Timothy Class*
Ein Spiel für Atari ST und Commodore Amiga

Programmierung: Timothy Class
Grafik: Timothy Class
Musik: Timothy Class
Soundeffekte: David Whittaker
Verpackungsdesign: Simon Smith von Dancing Bear Design
Verpackungsartwork: John Smyth
Originaldokumentation: Tony Beckwith
Übersetzungen: Alpha
Veröffentlicht unter dem Millennium Label durch

Logotron Entertainment Ltd
© Logotron Entertainment/Timothy Class 1990

Logotron Entertainment
Chamery House
107 St Pauls Road
Islington
London N1 2HA

© Software, Dokumentation und Artwork sind Copyright von Logotron Entertainment und Timothy Class. Alle Rechte vorbehalten. Die Software darf weder ganz noch teilweise in irgendeiner Form kopiert, verbreitet oder übertragen werden und wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht ohne die vorherige ausdrückliche Genehmigung von Logotron Entertainment

Ltd. verliehen oder weitergegeben wird. Die Verwendung des Namens und des Logos von Logotron erfolgt unter Lizenz durch Logotron Ltd.

Telefonat Gesucht — Bitte melden

Wenn Sie ein Programm geschrieben haben, von dem Sie meinen, daß es für uns von Interesse sein könnte, dann senden Sie es zur Begutachtung an unsere Anschrift in London, z.H. von Tony Beckwith. Eine Einsendung verpflichtet Sie in keiner Weise zu einer Veröffentlichung mit uns, und alle Einsendungen werden streng vertraulich behandelt.

WAFFEN (IM LADEN ZU KAUFEN)

Deathcoin (Todesmünze). Wird Ihnen gleich zu Anfang des Spiels mit auf den Weg gegeben. Gleichzeitig können bis zu zwei davon geschossen werden; sie hüpfen eine Weile auf dem Bildschirm herum, bis sie auf ein Hindernis treffen. Todesmünzen sind nicht sonderlich wirksam, aber sie reichen aus, um die Mehrzahl der kleinen Kreaturen mit einem Schlag ins Jenseits zu befördern.

Flames (Flammen). Diese werden in einer geraden Linie geworfen und sind etwas wirkungsvoller als die Todesmünzen.

Deathstar (Todesstern). Wie die Todesmünzen können auch jeweils zwei auf dem Bildschirm herumgeballert werden, aber sie sind um einiges stärker als jene.

Megalaser. Feuert in einer langen, geraden Linie und spaltet die meisten Kreaturen mit einem einzigen Strahl.

ZAUBERFORMELN (IM LADEN ZU KAUFEN)

Welche Zaubersprüche eingesetzt wird, weiß man erst, wenn man sie ausgesprochen hat. Es gibt insgesamt sechs verschiedene. Bei Anwendung erscheint der Name des betreffenden Zauberspruchs auf dem Bildschirm, das Spiel hält eine kurze Zeit an, und alles, was von dem Spruch betroffen wird, blinkt einige Sekunden lang. In manchen Situationen werden gar keine Gegenstände betroffen, und in solchen Fällen passiert auch nichts. Die Zaubersprüche haben die folgenden Wirkungen:

Sesame: alle verschlossenen Objekte auf dem Bildschirm verwandeln sich in Orangen. Dies ist nützlich, wenn Sie keine Schlüssel mehr haben.

Safety (Sicherheit): Dinge, die normalerweise zu gefährlich sind, als daß man darauf treten könnte (z.B. Feuer), erstarren und werden harmlos.

Timber (Holz): Gewisse bewegliche Objekte fallen auf den Boden. In den meisten Fällen hilft dies, die Hindernisse aus dem Weg zu räumen, aber manchmal blockieren sie stattdessen den Pfad. Wenn dies geschieht, drücken Sie am besten die Rückschritttaste.

Yum Yum: Alle blinkenden Gegenstände auf dem Bildschirm verwandeln sich in Orangen.

Slow motion (Zeitlupe): Alle beweglichen Objekte, die auf dem Bildschirm blinken, bewegen sich ein paar Sekunden lang im Zeitlupentempo. Bis die Wirkung dieses Zauberspruchs vergeht, können keine anderen verwendet werden, selbst wenn gar keine Objekte davon betroffen sind!

Freeze (Einfrieren): Alle beweglichen Objekte, die auf dem Bildschirm blinken, frieren ein paar Sekunden lang ein. Bis die Wirkung dieses Zauberspruchs vergeht, können keine anderen verwendet werden, selbst wenn gar keine Objekte davon betroffen sind!



Light Years Ahead